THE
DRAGON'S
POWER
bhv

The Dragon's Power

Jörg Henseler

The Dragon's Power

Lektorat
Ralf Jürgen Kraft

Layout und Satz
Reemers EDV-Satz, Krefeld / Stefan Oldenburg

Redaktion
Marlis Buchner

Umschlaggestaltung
Manfred Jondral / Arnold Borrmann

Farbreproduktionen
DTK Digitale Technik & Kommunikation GmbH, Willichh

Datenträger-Vervielfältigung
S ▪ I ▪ C ▪ S EDV Copy GmbH, Holzkirchen

Gesamtherstellung
topac Gesellschaft für Verpackung mbH, Gütersloh

Dieses Buch wurde der Umwelt zuliebe auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Copyright © 1994 by bhv Verlag
Bürohandels- und Verlagsgesellschaft mbH
Postfach 30 01 62
41342 Korschenbroich
Germany
Telefon: (0 21 82) 851 – 01
Telefax: (0 21 82) 851 – 101

1. Auflage

ISBN 3-89360-517-7

Printed in Germany

Die in diesem Buch wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt. Sie sind für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt.

Alle Informationen, technischen Angaben und Programme in diesem Buch sowie auf der beigelegten Diskette wurden vom Autor mit größter Sorgfalt zusammengetragen. Der Verlag kann jedoch weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen übernehmen.

Wir weisen darauf hin, daß die im Buch verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen im allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Es gibt kein Programm, das vollkommen fehlerfrei arbeitet. Wir können deshalb nicht für 100% fehlerfreies Arbeiten der Software auf Ihrer Anlage garantieren.

Beachten Sie bitte, daß bhv zu der beiliegenden Programmdiskette keinerlei telefonischen oder schriftlichen Support anbieten kann.

Alle Rechte sind vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.

Die gewerbliche Nutzung der in diesem Buch gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

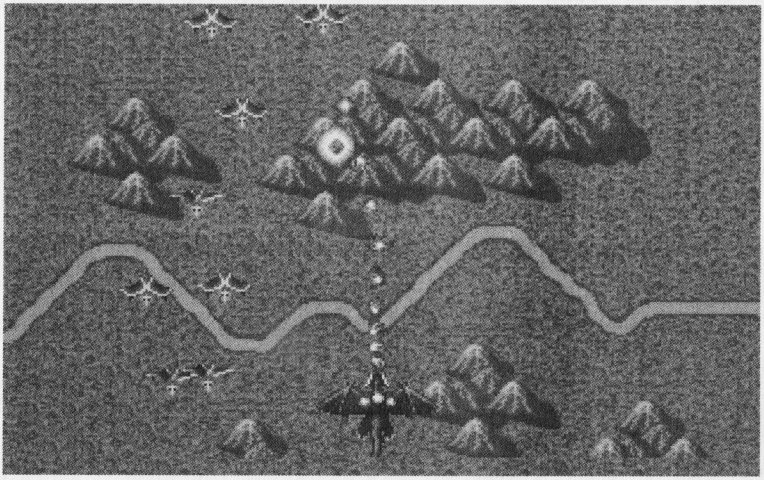
THE DRAGON'S POWER
© 1994 by Dongleware Verlags GmbH
licenced 1994 to MAD DATA Jörg Henseler, Düsseldorf, Germany

Programmierung:
Megadream Software

Grafik:
Megadream Software

Sound:
Megadream Software

Story:
Meinolf Schneider



Inhalt

Die Sicherungskopie 9

Die Story 13

Systemvoraussetzungen 15

Installation 16

Spielstart 18

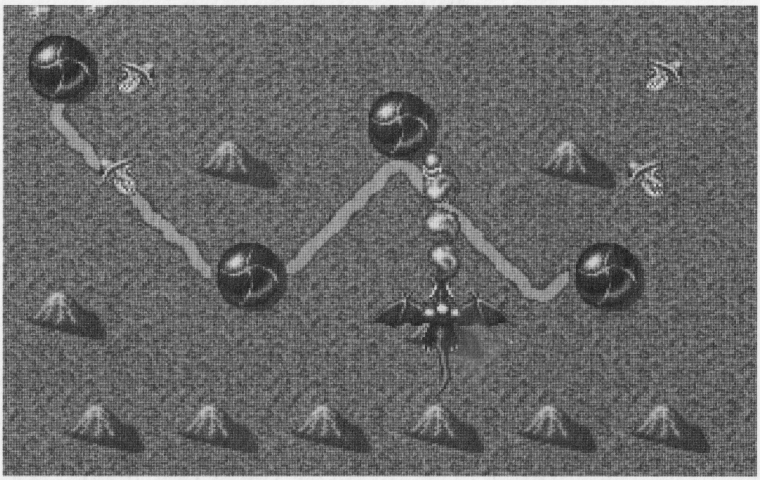
Spiel 19

Fehlerursachen und -beseitigung 21

Die Sicherungskopie

Bevor Sie mit der Installation Ihres PC-Spiels beginnen, erstellen Sie sich bitte eine Sicherungskopie der Diskette. Gehen Sie hierfür wie folgt vor:

Zunächst sollten Sie die Originaldiskette schreibschützen. Mit einem Schreibschutz versehen heißt, es können keine Schreiboperationen mehr auf der Diskette vorgenommen werden. Es können also keine wichtigen Daten versehentlich gelöscht werden. Drükken Sie hierfür den kleinen, schwarzen Schreibschutzschieber nach oben, so daß ein Loch entsteht (bitte nicht mit dem großen silbernen Schieber verwechseln. Dieser schützt die Öffnung für den Schreib-/Lesekopf). Die Diskette ist jetzt schreibgeschützt.



Legen Sie eine leere 3 1/2"-HD-Diskette bereit. Ob diese formatiert ist oder nicht, spielt keine Rolle. Geben Sie den folgenden Befehl ein (wir gehen davon aus, daß Ihr 3 1/2"-Laufwerk mit B: bezeichnet ist. Sollte Ihr 3 1/2"-Laufwerk die Kennung A: haben, so ist im folgenden B: durch A: zu ersetzen):

```
DISKCOPY B: B:  [↵]
```

Sie werden zunächst aufgefordert, die Quelldiskette in das Laufwerk B: einzulegen. Mit Quelldiskette ist die Originaldiskette, also Ihre Dragon's Power-Diskette, gemeint. Legen Sie die Diskette ein, und drücken Sie eine beliebige Taste. Sie erhalten eine Meldung, wie viele Spuren und Sektoren kopiert werden, und der Computer beginnt, die Daten einzulesen.

Ist er damit fertig, werden Sie aufgefordert, die Zieldiskette einzulegen. Diese Zieldiskette ist Ihre Sicherungskopie. Legen Sie die leere 3 1/2"-HD-Diskette in das Laufwerk ein, und drücken Sie eine beliebige Taste.

Handelt es sich um eine noch nicht formatierte, d. h. noch nicht für den DOS-Betrieb vorbereitete Diskette, so wird sie jetzt beim Kopiervorgang formatiert. Ist die Diskette bereits formatiert: Um so besser, das Kopieren läuft dann schneller ab.

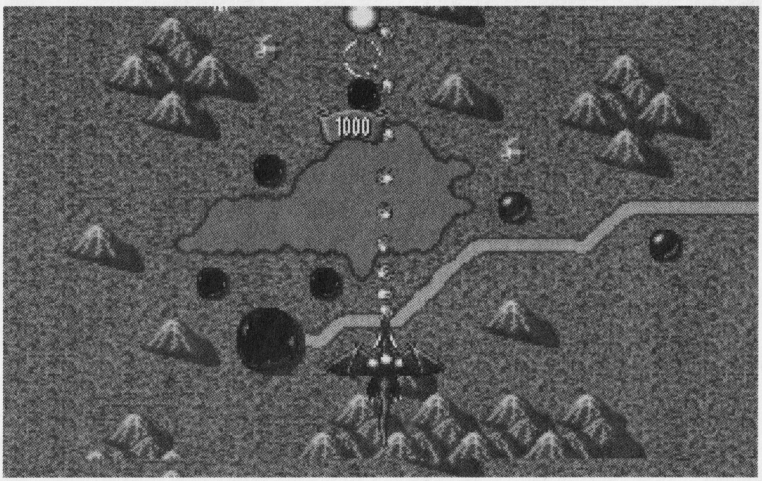
Nach kurzer Zeit werden Sie erneut aufgefordert, die Quelldiskette (das Original) einzulegen. Der Grund hierfür liegt darin, daß Ihr Computer nicht den ganzen Diskетteninhalt auf einmal einlesen kann, sondern hierfür mehrere Durchgänge braucht (bei 3 1/2"-HD-Disketten werden drei Durchgänge benötigt). Legen Sie also wieder die Original-Diskette ein, und drücken Sie eine beliebige Taste.

Nach dem letzten Durchgang gibt Ihr Computer die Meldung aus: *Eine weitere Diskette kopieren (J/N)?*. Dies ist für Sie das Zei-

chen, daß der Kopiervorgang beendet ist. Drücken Sie [N] für Nein. Sie haben jetzt eine originalgetreue Kopie der PC-Spiele-Diskette erstellt. Legen Sie die Originaldiskette an einem sicheren Ort ab, und arbeiten Sie nur noch mit der Kopie.

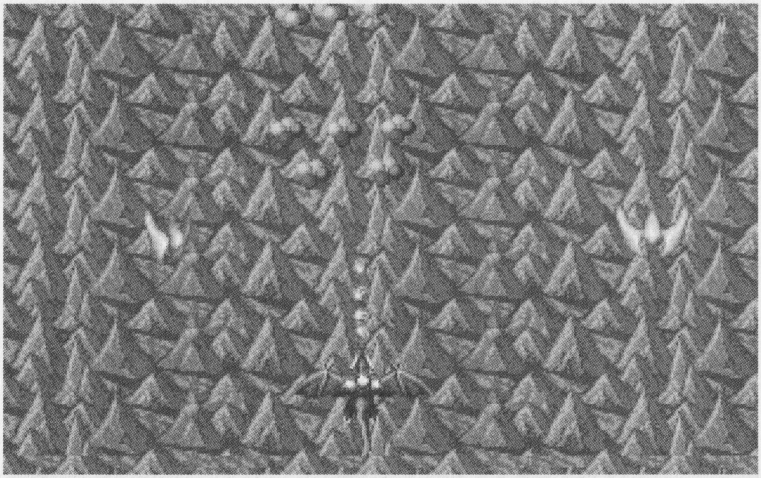
Die Story

Das dörfliche Leben in Alhambra ist nicht mehr das, was es einmal war, seit böse Geister und Dämonen das Land in ihren Bann gezogen haben. Es scheint so, als ob alle Bewohner dieses ehemals vor Freude strotzenden Landes sämtliches Glück verlassen hätte. Trauer, Tränen und Hoffnungslosigkeit beherrschen die Köpfe der Menschen. Vorbei sind die Zeiten des Wohlstandes, der ausgelassenen Feste und der Freude ...



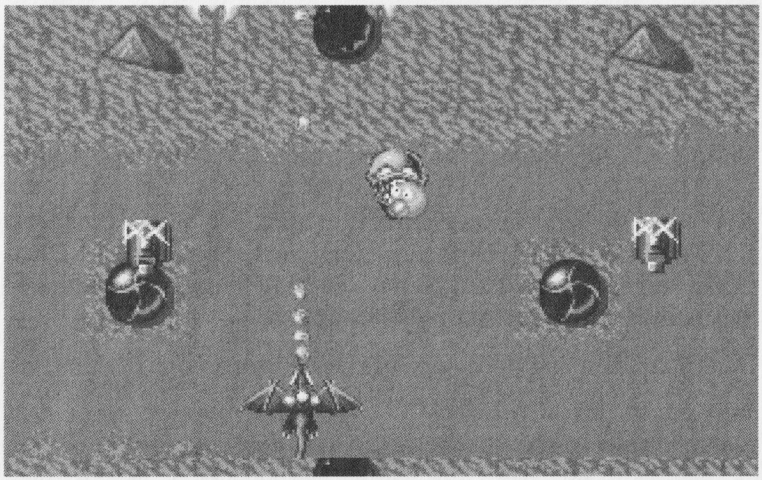
Auch du verspürst die bösartige Kraft der Dämonen, die dich umschlungen hält. Aber du weißt auch von der Kraft des uralten Drachens, der in der Nähe deines Dorfes lebt und dort in Vergessenheit sein Dasein fristet. Gehe zu ihm, und befreie das Land

mit Hilfe seiner Kraft! Erhebe dich mit ihm in den Himmel, und besiege den Herrscher der bösen Geister, so daß das Land wieder das wird, was es einmal war: ein Land vollkommener Glückseligkeit.



SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Folgende Systemkomponenten sind erforderlich, um THE DRAGON'S POWER zu starten: 286er (oder höher), VGA-Grafikkarte, Festplatte. Soundblaster-Karten werden unterstützt.



Sie benötigen 570 kByte Arbeitsspeicher (RAM), um THE DRAGON'S POWER spielen zu können.

INSTALLATION

Legen Sie die Diskette in das entsprechende Laufwerk ein, wechseln Sie auf das Laufwerk.

```
B:          ↵
```

Sollte Ihr Laufwerk die Kennung A: haben, so ist B: durch A: zu ersetzen.

Rufen Sie nun das Installationsprogramm auf.

```
INSTALL     ↵
```

Auf dem Bildschirm erscheint die Meldung *Destination path C:\DRAGON*. Hier wird Ihnen der Installationspfad C:\DRAGON vorgeschlagen. Sie können den Pfad ändern. Der Einfachheit halber sollten Sie mit ↵ bestätigen.

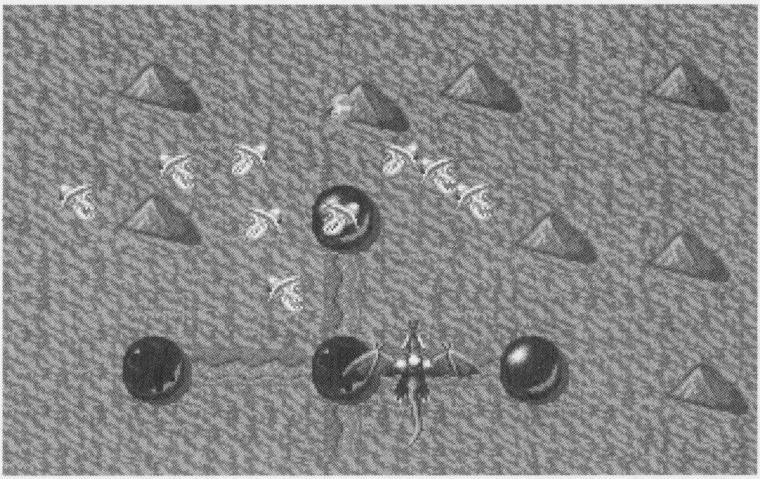
Das Programm liegt in komprimierter Form auf der Diskette vor und wird jetzt auf der Festplatte entpackt.

Nach getaner Arbeit meldet das Installationsprogramm:

Installation complete. Type DRAGON to start Dragon's Power.

ACHTUNG: Wenn Sie das Programm nach der Installation auf der Festplatte in ein anderes Verzeichnis kopieren wollen, bedenken Sie bitte, daß das Programm Unterverzeichnisse hat, die mit dem normalen DOS-Befehl COPY nicht mitkopiert werden können. Wenn die Unterverzeichnisse nicht mitkopiert werden, ist es nicht möglich, das Spiel zu starten. Installieren Sie das Programm

am besten wieder von der Diskette aus, und ändern Sie einfach den Installationspfad ab.



Sollten Sie während der Installation eine Fehlermeldung wie z. B. *Not enough memory* oder *More conventional memory needed* erhalten, sehen Sie bitte im Kapitel »Fehlerursachen und -beseitigung« nach.

SPIELSTART

Geben Sie folgenden Befehl ein, um das Spiel zu starten:

```
DRAGON  [↵]
```

Beachten Sie bitte, daß Sie nach dem nächsten Einschalten Ihres Rechners vorher

```
C:      [↵]
CD \DRAGON  [↵]
```

eingeben, bevor Sie THE DRAGON'S POWER wieder mit

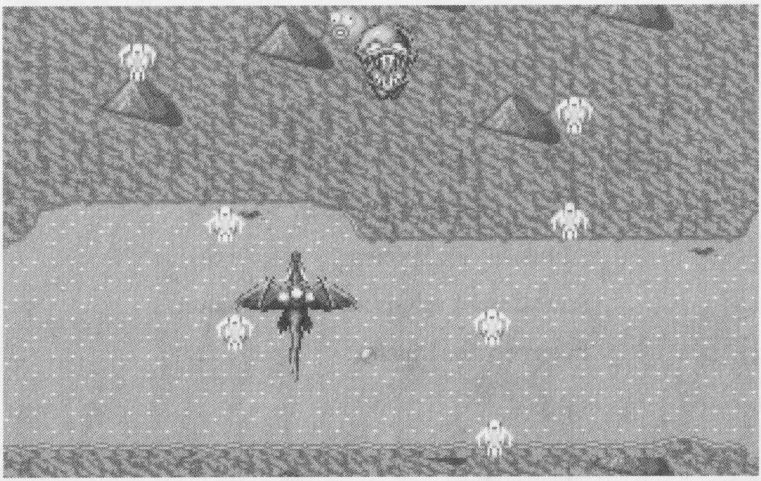
```
DRAGON  [↵]
```

starten.

Es erscheinen zunächst drei Intro-Bildschirme, die nach kurzer Zeit oder auf Tastendruck verschwinden. Beim nächsten Bildschirm werden Sie aufgefordert, eine Taste zu drücken (*Press any key to start game*). Danach erscheint der Hinweis, daß Sie sich fertigmachen sollen (*Get ready)*, denn das Spiel beginnt in wenigen Augenblicken.

SPIEL

Sie steuern den Drachen durch das Land Alhambra und müssen gegen Unmengen von entgegenkommenden Feinden kämpfen. Viel gibt es bei THE DRAGON'S POWER nicht zu erklären. Oberstes Gebot ist: Abschießen, was sich bewegt und dabei nicht von Gegnern getroffen werden!



Abweichend von diesem Gebot sollten Sie auch auf alles schießen, was sich nicht bewegt, denn einige Objekte geben Bonus-Gegenstände frei, die sehr nützlich sein können, wie z. B. Speed-ups (der Drache kann schneller bewegt werden) oder Bonus-Waffen.

Am sinnvollsten und auch am spannendsten ist es, die Bedeutungen und Wirkungen der einzelnen Symbole selbst herauszufinden.

Halten Sie den Feuerknopf möglichst permanent gedrückt; dies schont Tastatur und Nerven und ist außerdem am effektivsten. Am Ende eines jeden Levels wartet ein besonders zäher Gegner auf Sie. Dieser ist besonders gefährlich und muß sehr häufig getroffen werden, bevor er den Weg zum nächsten Level freigibt.

Die Tasten sind folgendermaßen belegt:

[←]	Drachen nach links bewegen.
[→]	Drachen nach rechts bewegen.
[↑]	Drachen vorwärts bewegen.
[↓]	Drachen rückwärts bewegen.
[Alt]	Der Drache spuckt Feuer.
[Esc]	Abbruch des Spieles.
[S]	Sound wird ein- bzw. ausgeschaltet.
[Alt]+[Q]	Beenden des Spieles.

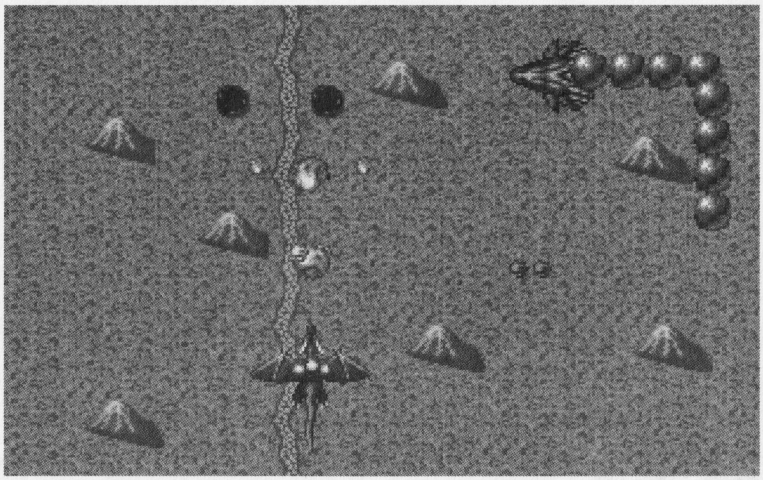
Fehlerursachen und -beseitigung

Die vorliegende Software wurde natürlich ausführlich auf verschiedenen Computern und mit verschiedenen Konfigurationen getestet. Es gibt allerdings kein Programm, das vollkommen fehlerfrei auf sämtlichen Konfigurationen arbeitet. Wir können deshalb nicht für 100% fehlerfreies Arbeiten der Software auf Ihrer Anlage garantieren.

Wir können Ihnen aber einige Tips geben, mit denen Sie mögliche Fehlerursachen umgehen und potentielle Probleme selbst beseitigen können.

Eine Ursache für auftretende Fehler können Speicherkonflikte sein. Jedes Programm muß den Arbeitsspeicher (RAM) des Rechners in Anspruch nehmen, um ausgeführt werden zu können. Hierbei kann es vorkommen, daß das ein oder andere Programm den Arbeitsspeicher nicht wieder so verläßt, wie es ihn vorgefunden hat bzw. Teile des beendeten Programmes im Speicher verbleiben und so zu Konflikten führen. Abhilfe schafft hier ein Neustart des Rechners.

Wenn Sie viele Treiber oder speicherresidente Programme installiert haben, kann es ebenfalls zu Problemen kommen, die durch den Arbeitsspeicher bedingt sind. So kann es passieren, daß der Arbeitsspeicher für die Ausführung der ein oder anderen Software einfach nicht mehr ausreichend ist.



Wenn Sie den Befehl

MEM ↵

eingeben, können Sie kontrollieren, wieviel RAM noch verfügbar ist. Interessant ist hier die maximale Größe für ausführbare Programme im konventionellen Speicher. Spiele benötigen meist mindestens 500 KByte; einige brauchen sogar über 600 KByte. Hier hilft ein Neustart des Computers leider nicht weiter, denn die speicherresidenten Programme werden meist schon beim Initialisieren des Systems mit Aufruf der Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT geladen. Entweder Sie passen diese Dateien Ihren Bedürfnissen an, d. h., Sie schmeißen einige Treiber heraus, oder Sie legen sich eine Boot-Diskette an.

ACHTUNG: Für diese Systemanpassungen benötigen Sie ein gutes Maß Übung im Umgang mit Ihrem Betriebssystem! Sind

Sie nicht ganz sicher, fragen Sie besser Ihren Computer-Fachhändler, oder schlagen Sie in Ihrem DOS-Handbuch nach.

Im ersten Fall können Sie die Dateien mit jedem Text-Editor (z. B. EDIT, dieser Editor wird mit jedem DOS ausgeliefert) editieren. Sie brauchen die für das Spiel überflüssigen Befehlszeilen nicht zu löschen; es reicht, wenn Sie den Befehl REM, gefolgt von der Taste [ ], vor die zu ignorierende Befehlszeile setzen. Ein Neustart des Computers ist aber danach erforderlich, damit die Dateien mit dem geänderten Inhalt das System neu konfigurieren. Wenn Sie sich eine Bootdiskette anlegen möchten, müssen Sie eine formatierte Diskette in Ihr Bootlaufwerk A: einlegen und mit dem folgenden Befehl die Systemdateien auf die Diskette übertragen:

SYS A: [↵]

Ein Neustart des Computers ist auch hiernach erforderlich.

ACHTUNG: Beachten Sie bitte, daß Ihnen nach einem Booten mit der Boot-Diskette (wenn sie wie oben beschrieben angelegt wurde) eventuell einige liebgewonnene Eigenschaften des Computers nicht mehr zur Verfügung stehen werden. So wird wahrscheinlich der Treiber für die deutsche Tastatur fehlen, was dazu führt, daß z. B. die Tasten [Z] und [Y] vertauscht sind. Seien Sie sicher, daß Sie mit der amerikanischen Tastatur bzw. mit dem ASCII-Code vertraut sind.

Einige ältere Grafikkarten können Probleme in Form von »Schnee« auf dem Bildschirm verursachen. Achten Sie darauf, daß Ihre Grafikkarte dem geforderten Standard (VGA) entspricht.

Fragen Sie im Zweifelsfall Ihren Fachhändler.

Auch Soundkarten können zu Problemen führen. Nach wie vor ist die Kompatibilität zur Soundblaster-Karte Standard. Es hat sich in der Vergangenheit aber gezeigt, daß nicht alle Soundkarten tatsächlich so 100 % kompatibel sind, wie sie vorgeben. Sollte es zu Problemen kommen, so ziehen Sie also auch den Sound in Betracht. Sie können ausprobieren, ob die Probleme beseitigt sind, wenn Sie den Sound ausstellen.

Zu guter Letzt noch ein Hinweis für Windows-Anwender. Starten Sie DOS-Spiele bitte nicht aus Windows heraus, weder aus der DOS-Box noch aus dem Datei-Manager. Hierbei kommt es sehr häufig zu Problemen. Beenden Sie Windows und starten Sie das Spiel von der DOS-Ebene aus.

CorelDRAW! 5

Das bhv Buch

Ralf Nebelo

Thomas Schirmer

Ralph Kusterer

Im Laufe der Versionen hat sich CorelDRAW! zu einem der mächtigsten Grafik- und Gestaltungsprogramme überhaupt entwickelt. Mit diesem Buch erfahren Sie alles Wissenswerte über CorelDRAW! 5 und die Hilfsprogramme. Anfänger finden Grundlagen zur CorelDRAW!-Benutzeroberfläche genauso wie hilfreiche Tips zum Thema Gestaltung. Praktiker lernen, wie man mit CorelDRAW! besonders schnell zu spektakulären Ergebnissen kommt. Fortgeschrittene werden die Hintergrundinformationen, z. B. zu den INI-Dateien oder dem Farb-Management, besonders zu schätzen wissen. Rundum das komplette Buch zum komplexen Thema CorelDRAW!.

Die CD

Auf der beiliegenden Buch-CD finden Sie das gesamte Buch als Electronic-Publishing-Text sowie zahlreiche anspruchsvolle Gestaltungsbeispiele.

Die Diskette

Die Buchdiskette enthält einen Ausschnitt der auf der CD enthaltenen Beispiele.

Systemvoraussetzungen:

CorelDRAW!-5-Disketten- oder CD-Version sowie entsprechend ausgerüsteter PC. Für den Einsatz des Electronic-Publishing-Textes: CorelDRAW!-5-CD-Version bzw. installierter Acrobat Reader.

ISBN 3-89360-320-4

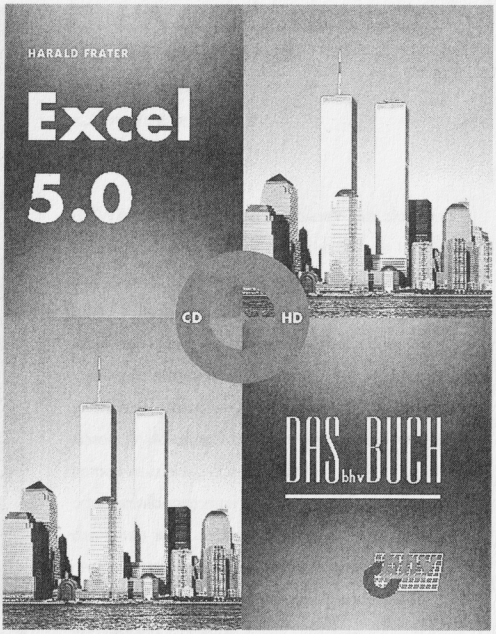
DM	79,00
sFr	79,00
öS	616

bhv Verlags GmbH • Postfach 30 01 62 • 41342 Korschenbroich • Tel.: 0 21 82 / 851-01 • Fax: 0 21 82 / 851-101

EXCEL 5.0

DAS BHV BUCH

HARALD FRATER



Mit diesem Buch überblicken sowohl Anfänger als auch Profis schnell alle Aspekte von MS Excel 5.0. Für Anfänger: Grundlagen über Einsatzgebiete und Funktionalität dieser mächtigen Tabellenkalkulation. Sie lernen, Excel zu bedienen, Daten einzugeben und gezielt Funktionen einzusetzen. Für den Fortgeschrittenen interessant sind die Neuigkeiten in Excel 5.0: Einsatz von Pivot-Tabellen, neue Add-Ins und vieles mehr. Power-Usern vermittelt dieses Buch Know-how über Visual Basic für Applikationen (VBA), Optimierung, Dateiformate und Deinstallation. Das Gesamtkonzept – Griffleiste, CD und die Kapitelstruktur – macht dieses Buch unentbehrlich für alle, die mehr wollen.

ELECTRONIC PUBLISHING

CD-ROM-Benutzer können auch digital auf das Buch zugreifen. Die ausgereifte EP-Retrieval-Oberfläche OptiSearch2 macht Suchvorgänge zum Kinderspiel. Sowohl Stichwort- als auch Volltextsuche werden in Sekunden ausgeführt.

Der Knüller: Über die eingestanzte Griffleiste finden Sie jeden Sinnabschnitt sofort – ohne umständliches Blättern!

DIE CD

Neben Shareware finden Sie auf der CD eine Übersicht über alle Objekte, Anweisungen, Funktionen und Prozeduren für die Programmierung mit Visual Basic für Applikationen.
Extra: ein Working Model von CorelDRAW! 4.

DIE BUCHDISKETTE

Auf der Buchdiskette finden Sie nützliche Freeware- und Shareware-Tools wie z. B. eine Lohnsteuertabelle als Excel-Makro, ein Modem-Wählprogramm mit Makros etc.

ISBN 3-89360-309-3

DM	69,00
sFr	69,00
öS	538

bhv Verlags GmbH • Postfach 30 01 62 • 41342 Korschenbroich • Tel.: 0 21 82 / 851-01 • Fax: 0 21 82 / 851-101

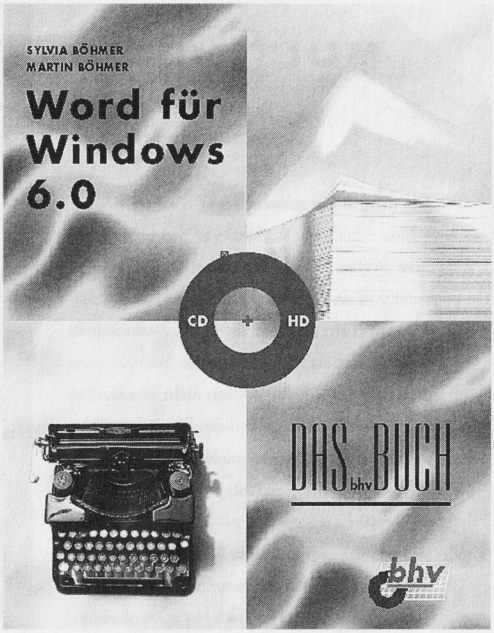
Word für Windows 6.0

Das bhv Buch

Sylvia Böhmer

Martin Böhmer

Mit diesem Buch überblicken Sie schnell alle Anwendungsgebiete von WinWord 6.0. Anfänger finden wichtiges Know-how über Textverarbeitung, Desktop Publishing & Co. Von der Oberfläche bis hin zum effizienten Einsatz der Word-Möglichkeiten werden alle wichtigen Themen behandelt. Fortgeschrittene erhalten eine verständliche Einführung in die WordBasic-Programmierung. Power-User werden die Informationen über die WIN.INI-Datei und die Möglichkeiten der Deinstallation nützlich finden. Das Gesamtkonzept – Griffleiste, CD und die Kapitelstruktur – macht dieses Buch unentbehrlich für alle, die mehr wollen.



Electronic Publishing

CD-ROM-Benutzer können auch digital auf das Buch zugreifen. Die ausgereifte EP-Retrieval-Oberfläche OptiSearch2 macht Suchvorgänge zum Kinderspiel. Sowohl Stichwort- als auch Volltextsuche werden in Sekunden ausgeführt.

Der Knüller: Über die eingestanzte Griffleiste finden Sie jeden Sinnabschnitt sofort – ohne umständliches Blättern!

Die CD

Neben Tools, Beispielen und viel nützlicher Shareware finden Sie auf der CD als besonderes Extra ein Working Model von CorelDRAW! 4.

Die Buchdiskette

Auf der Buchdiskette finden Sie nützliche Tools wie einen Schreibmaschinentrainer, einen Bildkonvertierer etc.

ISBN 3-89360-312-3

DM	69,00
sFr	69,00
öS	538

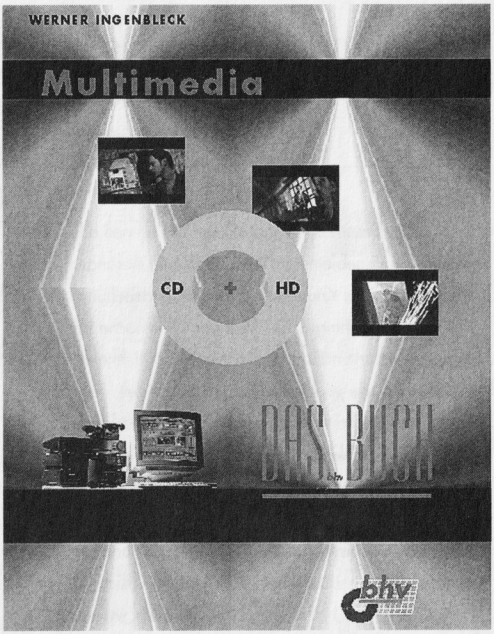
bhv Verlags GmbH • Postfach 30 01 62 • 41342 Korschenbroich • Tel.: 0 21 82 / 851-01 • Fax: 0 21 82 / 851-101

MULTIMEDIA

DAS Bhv BUCH

WERNER INGENBLECK

Die Integration verschiedener Medien in einer Maschine – kurz Multimedia – ist das Schlagwort der letzten Jahre. Was dieser Begriff konkret bedeutet und welche Hard- und Software-Voraussetzungen nötig sind, um Ihrem PC multimediale Funktionen beizubringen, finden Sie in diesem Buch. Damit sich Ihr Wissen nicht in virtuellen Computer-Realitäten verliert, bietet Ihnen das Buch anhand zahlreicher Beispiele die Grundlagen, die Sie benötigen, um – sozusagen in Echtzeit – mit Ihrem Computer auf professionelle Art und Weise ein komplettes Studio für Bildbearbeitung, Videoeffekte, Schnittsteuerung sowie Bild- und Tonkorrekturen zu realisieren.



DIE CD

Sie finden hier komplette Video-Sequenzen, eine umfangreiche Sammlung von digitalisierten Audio- und Video-Präsentationen, Clips, Beispiele aus dem Buch sowie weitere Hilfsmittel für unterschiedliche Hard- und Software-Lösungen.

DIE BUCHDISKETTE

Auf der Buchdiskette finden Sie zahlreiche nützliche Tools und Utilities, die Ihren Computer mit multimedialen Eigenschaften versorgen. Weiterhin finden Sie hier Demoprogramme rund um das Thema Video und Audio-Bearbeitung.

ISBN 3-89360-313-1

DM 79,00
sFr 79,00
öS 616

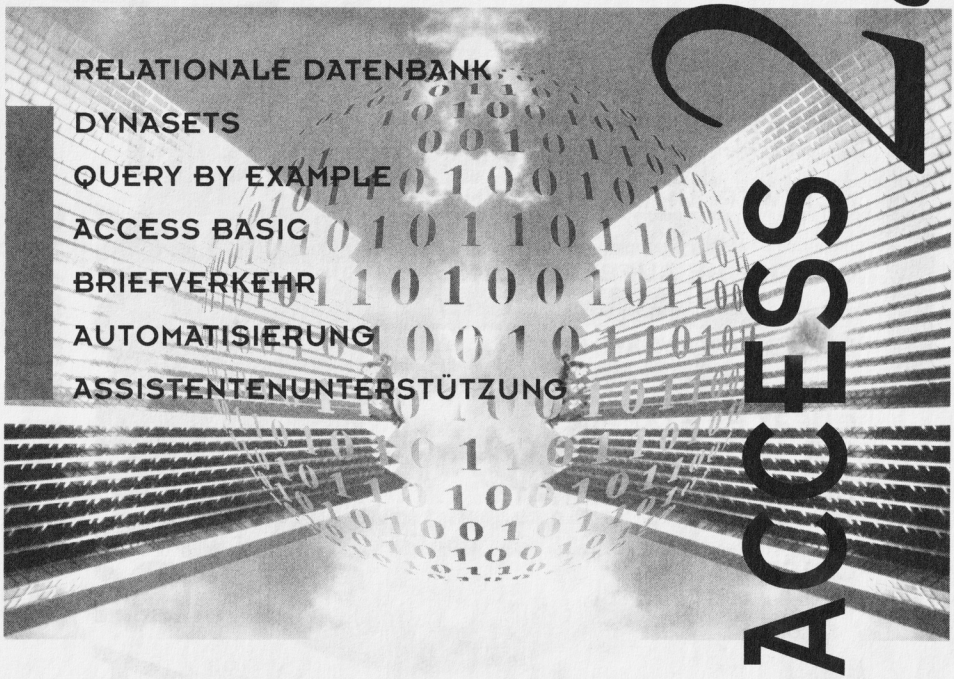
bhv Verlags GmbH • Postfach 30 01 62 • 41342 Korschenbroich • Tel.: 0 21 82 / 851-01 • Fax: 0 21 82 / 851-101

DAS ANWENDERBUCH

3,5"

MIT ALLEN PROJEKTEN
UND BEISPIELEN

Sylvia Böhmer



480 Seiten
ISBN 3-89360-096-5

DM 34,80
sFr 34,80
öS 272

bhv

bhv Verlags GmbH • Postfach 30 01 62 • 41342 Korschenbroich • Tel. 0 21 82 / 851-01 • Fax 0 21 82 / 851-101

DAS ANWENDERBUCH

3,5"

MIT ALLEN PROJEKTEN
UND BEISPIELEN

Willy Kuhn

OBJEKTORIENTIERTE DATENBANK

NETZWERKUNTERSTÜTZUNG

GRAFISCHE AUFBEREITUNG

DIENSTPROGRAMME

QUERY BY EXAMPLE

DBASE-KOMPATIBILITÄT

OBJECTPAL

PARADOX 4.5
FÜR WINDOWS

432 Seiten
ISBN 3-89360-073-6

DM 34,80
sFr 34,80
öS 272

bhv

bhv Verlags GmbH • Postfach 30 01 62 • 41342 Korschenbroich • Tel. 0 21 82 / 851-01 • Fax 0 21 82 / 851-101

Ich...

... habe das Buch gelesen und teile Ihnen meine Meinung dazu mit:

_____

_____

_____

☐ ... vermisse folgendes Buch oder folgende Software in Ihrem Gesamtprogramm:

☐ ... möchte selbst bhv-Autor werden. Bitte schicken Sie mir Ihre Informationen für Autoren.

☐ ... habe Interesse an weiterer Fachliteratur und Software von bhv. Bitte senden Sie mir regelmäßig Ihre neuesten Informationen zu.

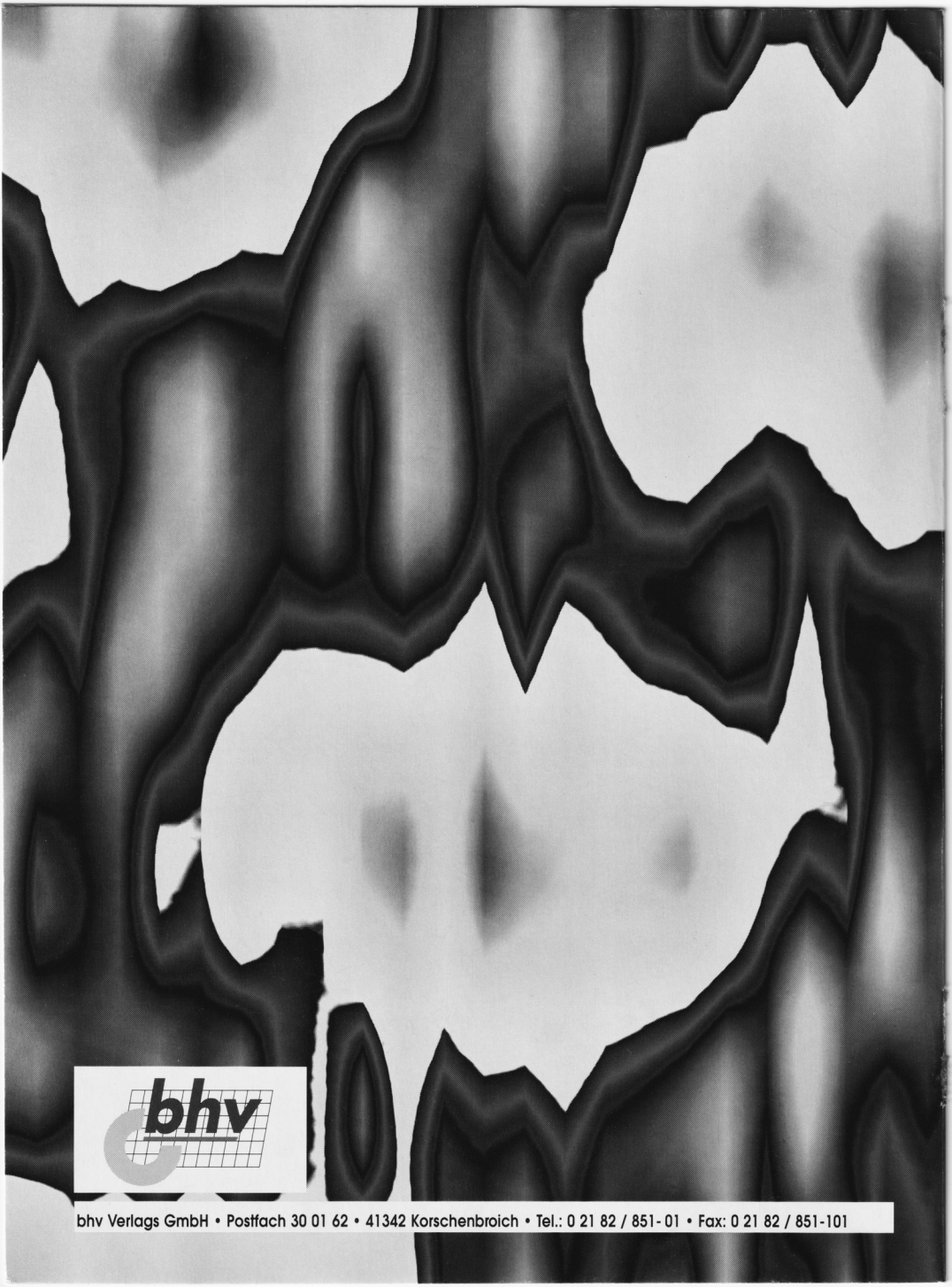
... trage jetzt meine Adresse ein, schneide die Seite aus oder kopiere sie und sende sie bhv zu. 517

Name _____

Straße _____

PLZ, Ort _____

bhv Verlag GmbH, Postfach 30 01 62, 41342 Korschenbroich



bhv Verlags GmbH • Postfach 30 01 62 • 41342 Korschenbroich • Tel.: 0 21 82 / 851-01 • Fax: 0 21 82 / 851-101